Mensile anno III - N.27

CBM 64

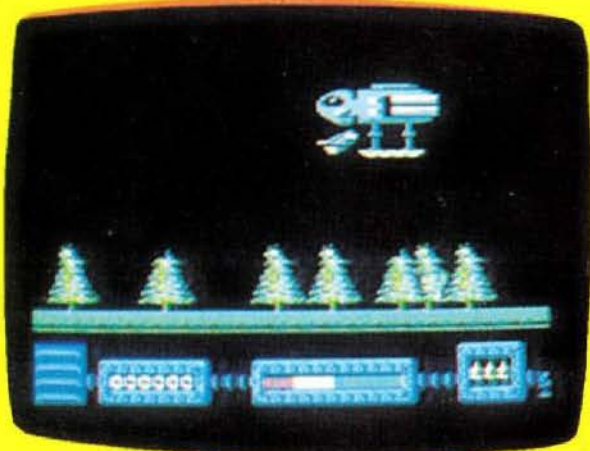
HIT PARADE

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
C B M
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

IN ALTO I CUORI!

In questa specialissima compilation dei migliori giochi del momento per il vostro 64 vi chiediamo di darci ascolto un attimo: lasciate da parte la vostra mania di sparare a tutto ciò che si muove sulla Terra e considerate la bellezza del cielo. No, non siamo improvvisamente impazziti. Il fatto è che abbiamo dato un occhio a molti giochi che hanno la vastità dei cieli come scenario delle loro avventure e crediamo di aver fatto una cosa che gradirete molto proporvi, appunto, le recensioni di questi videogames in cui l'azzurro dello sfondo viene ogni tanto solcato da strane rigacce rosse. Sono quei maledetti missili che voi guerrafondai continuate a sparare a destra e manca. E va bene, avete vinto voi. Niente colombe in cielo ma solo guerra come in Interceptor e Gee Bee Air Rally. Contenti?

HIT PARADE N. 27 - Periodico mensile - Ottobre 1988 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Aligraf - S. Giuliano Milanese (MI)

OMEGA

A causa del progressivo inquinamento atmosferico il pianeta Citadel è diventato mano a mano inospitale e persino inabitabile; quando si è purtroppo giunti a questo punto senza possibilità di ripristinare una condizione vivibile un gruppo di superstiti si è imbarcato su una navetta e si è avventurato nello spazio alla ricerca di un nuovo pianeta su cui impiantare una colonia. Dopo parecchio tempo di navigazione quando le risorse cominciavano a scarseggiare il nostro gruppo è giunto in vista del pianeta Omega, dove, da una serie di analisi, è risultata esistere un'atmosfera idonea. Dal momento che una serie di contatti diplomatici avevano dato esito negativo, è stato deciso di conquistare uno spazio con la forza e il passeggero più adatto si è avventurato con il suo caccia per raggiungere il suo scopo, distruggere quanti più uomini jet-pack gli sia possibile e ripulire un settore su cui sbarcare. Attento alle sfere di gas che sono letali per il tuo velivolo e attingi ai rigeneratori energetici per ricaricare i cristalli del tuo mezzo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I CAVERNICOLI

Il gioco inizia con il nostro cavernicolo che sta già pensando alla finale del Superbowl che si terrà il giorno dopo, ma sua moglie gli ricorda che aveva promesso di dipingere il soggiorno prima dell'arrivo della suocera. L'uomo non è un bravo imbianchino ma sua figlia lo è senza dubbio di più e non appena egli si volta, lei disegna sulla parete. Così il compito del nostro amico non sarà solo quello di dipingere le pareti, ma anche quello di tenere la bambina nel suo recinto. Terminato il lavoro i due cavernicoli andando alla finale di bowling si trovano nei guai perchè perdono una ruota dell'auto. Come sostituirla rapidamente? Quando saranno finalmente arrivati alla sala dovranno disputare la loro migliore partita. Ma al loro ritorno a casa trovano una brutta sorpresa la bambina è scappata ed è scomparsa. Il nostro cavernicolo riuscirà a scorgerla sul tetto della casa in costruzione totalmente inconsapevole dei pericoli che la attendono. L'uomo dovrà riportarla a casa dopo aver combattuto con travi e scale per raggiungerla.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra/decelera
X	destra/accelera
P	su
L	giù
SPAZIO	fuoco
F1	pratica 1
F3	pratica 2
F5	musica sì/no
F7	inizio gioco
H	pausa sì/no
SHIFT	
RUN/STOP	fine gioco
SPAZIO	dipinge
FUOCO	salta

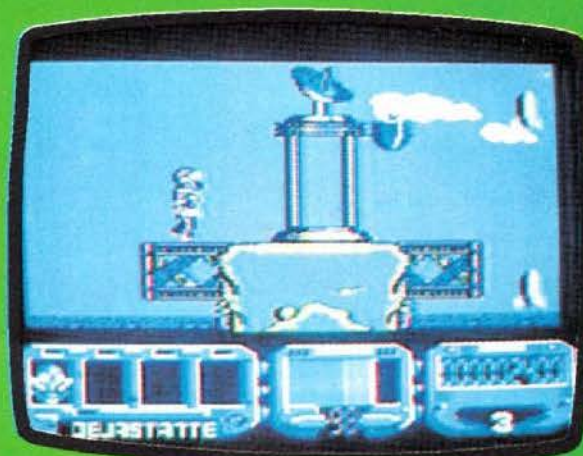
RAPID FIREGUN

Alla guida di un modernissimo carro armato, devi penetrare nei territori nemici; dovrai attraversare ponti pericolanti che sormontano tumultuosi corsi d'acqua, distruggere le postazioni anticarro, e colpire i caccia F-15 che volano radenti al suolo. Ogni imminente pericolo, comunque, ti verrà segnalato in basso allo schermo, mediante una frase che varierà a secondo del pericolo che incombe. Aspetta, non è ancora finita: all'inizio del gioco, quando ti trovi pronto a cominciare, potrai scegliere se guidare il carro armato o, se preferisci, pilotare un elicottero.
Buon combattimento e ricorda di rifornirti sempre di munizioni nei posti che recano la scritta Ammo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

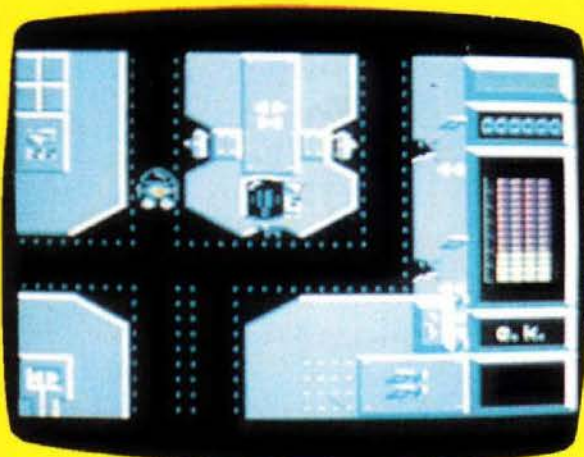
FUOCO	per iniziare
JOYSTICK SU	seleziona
DESTRA	carro/elicottero
F1	scelta giocatori
F3	musica on/off
F5	seleziona fuoco doppio on/off

EPSYLON

Dopo la tempesta ionica causata dal terzo sole azzurro il computer di rilevamento che coordina il sistema di difesa centrale di Pegadus è impazzito e senza un motivo preciso ha dato inizio all'innesco di tutti i sistemi difensivi di superficie ed una vera grandinata di proiettili si sta abbattendo tra il rifugio centrale e la postazione 246, dove il sergente Thomas stava conducendo la sua ispezione. Ora per tornare alla base prima dell'esaurirsi delle scorte di aria dovrà vedersela con i mille pericoli che il sistema difensivo è in grado di realizzare. A spingere avanti il temerario Thomas, oltre al suo coraggio, sarà anche la consapevolezza che lungo la strada troverà attrezzi e strumenti in grado di migliorare le sue capacità difensive o offensive aumentando le probabilità di tornare a casa sano e salvo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1	joystick
2	tastiera
3	parola chiave
O	inizio missione
Q	fine gioco
Z	sinistra
X	destra
FUOCO/SPAZIO	fuoco
/	chinarsi
;	salta
P	pausa

AUTOMA

La guerra tra le due fazioni dell'impero intergalattico è a un punto morto. L'unico modo che i ribelli hanno trovato per volgere le cose a loro favore è stato quello di impossessarsi dei piani di una nuova e potentissima arma segreta, che gli scienziati del governatore delle tenebre hanno da poco progettato. Proprio a questo scopo è stato inviato nel centro di ricerche un automa dotato di intelligenza propria che, dopo aver trovato le preziose carte, le porti al covo dei ribelli. Ma purtroppo ad un certo punto l'automa è stato scoperto ed è inseguito dalle robotguardie. Dovrà quindi allacciarsi ai terminali che si trovano nel centro e chiedere la mappa o tentare di disattivare i vari sistemi di sicurezza. L'automa inoltre, tutte le volte che viene in contatto con una guardia avversaria perde energia, dovrà perciò trovare dei punti energetici dai quali rifornirsi. Osserva attentamente la mappa e facendoti strada tra i tuoi nemici guadagna l'uscita e usa l'astuzia perchè sarà piú utile che sparare all'impazienza.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	cambia modo gioco
F5	pausa
FUOCO	inizio gioco/ricomincia

WHITE ARMOUR

Il cavaliere magico era stato per anni nello spazio per combattere contro le squadriglie dell'Imperatore Nero, per impedire che queste malvagie creature si impadronissero dei pianeti del grande giglio bianco. Ma purtroppo al suo ritorno dall'astronave USS Condor nel suo quieto villaggio di Leverkusen si rese conto che era stato attaccato da uno dei suoi piú acerrimi nemici che aveva seminato il terrore e la tempesta ovunque. Dovrai quindi aggirarti per il paese e il castello esaminando, raccogliendo, toccando cose alla ricerca di magie, armi ed ogni altra cosa ti possa essere utile per sconfiggere il tuo nemico e riportare la quiete a Leverkusen. Ma ricorda che potrai farti aiutare nella tua difficile impresa da 7 amici, grandi paladini, che si faranno in quattro per darti una mano.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

N	sinistra
M	destra
A	su
Z	giù
FUOCO	inizio gioco

BUMBULA

Il nostro astronauta Bumbula, a causa di un non si sa bene quale motivo si è trovato a Frostren in una casa sul pianeta Goblin e da qualche parte nella città la sua astronave sta aspettando di essere rifornita di carburante per riportarlo a casa, sulla Luna. Tu dovrai aiutarlo a ritrovare la sua astronave, tenendo presente che alcune stanze sono collegate da passaggi segreti e che possono essere attraversate solo essendo in possesso degli oggetti adatti. Bumbula può trasformarsi in qualsiasi altro personaggio su Frostren e quelli in cui si è trasformato avranno poteri metamorfici, la cosa è molto utile, perchè alcune volte è necessario assumere la forma di un determinato personaggio per progredire nel vostro viaggio attraverso la città, ma state molto attenti ai malviventi che dreneranno forza e energia a Bumbula, impedendogli il ritrovamento dell'astronave e il ritorno a casa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa
F7	fine gioco
Z	sinistra
X	destra
RETURN	salta/inizio gioco

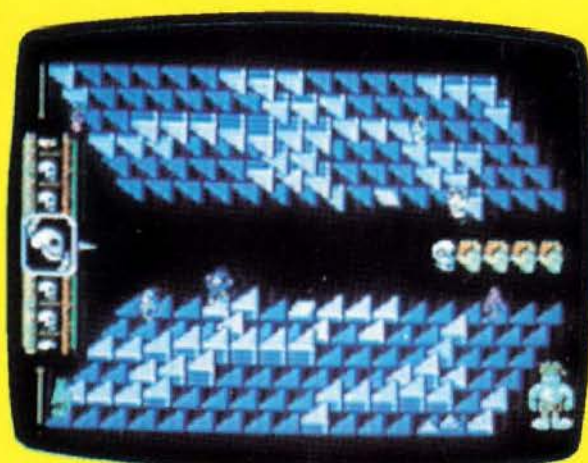
CONQUE

Fai parte della squadriglia di sorveglianza su Perkin e l'ordine che ti è stato impartito prima di uscire per il tuo turno di guardia è stato di tenere sgombra l'atmosfera da una serie di astronavi aliene che sono state intercettate nel lontano avamposto su Rante, aventi rotta verso il tuo pianeta. Osservando attentamente il radar intercetta, aggancia e distruggi a colpi di laser gli stranieri che ti si presenteranno di fronte, prima che sia loro possibile diventare una minaccia per Perkin, badando però nella foga della battaglia, a non essere colpito. Purtroppo infatti il tuo velivolo non è munito di schermi protettivi e quindi anche un solo colpo ti potrà essere fatale e verrai eliminato con gravi conseguenze per i tuoi connazionali.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	pausa

GNOMI

Secondo quanto annunciato dalla profezia di Silkmore la congiunzione fisica tra i due mondi della realtà e della fantasia causerà la scomparsa dei Troll. Sapendo questo gli gnomi di Landsvaal, eterni nemici dei Troll, hanno deciso di costruire pietra su pietra delle immense torri che, partendo dai due mondi, si incontreranno a metà strada segnando la fine dei Troll. Venuto a conoscenza di queste intenzioni il nostro amico verde si è messo subito all'opera tra gli indaffaratissimi gnomi, cercando di impedire loro la riuscita dell'opera, proprio per avere salva la pelle. Muovendosi con rapidità e astuzia il nostro amico dovrà cercare di disseminare opportunamente le trappole nelle quali far cadere i suoi nemici, senza ovviamente restarne egli stesso vittima. Dovrà inoltre evitare di farsi rinchiudere tra i torrioni dei nani, per non restare bloccato. Utilizzando la molla vagante potrà poi trasferirsi da un mondo all'altro per coordinare meglio la sua azione di rappresaglia. In questo frenetico andirivieni il piccolo Troll cercherà anche di acchiappare i frutti magici.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa si/no
F3	musica si/no

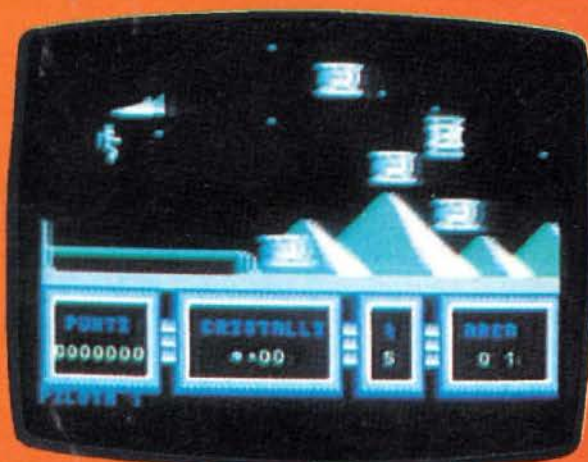
PRISON

I nostri due amici, amici droidi, dopo essere stati catturati dai malvagi banditi di Wakka Habba sono stati rinchiusi in una prigione-fortezza tutta computerizzata e sorvegliata a vista da guardiani di ogni specie anche loro droidi. Fortunatamente per difendersi nella loro ricerca della strada per la fuga, i due droidi sono in possesso di cristalli che, colpendo i guardiani, riescono a disintegrarli, pur non essendo illimitati possono essere ripristinati uccidendo le guardie lampeggianti. Per superare le varie porte o usare gli ascensori il droide-interprete dovrà agganciarsi alla consolle dei computer e usare le pass, che avranno rubato ai perseguitori uccisi. I pericoli da superare saranno molti e sempre più difficili via via che i nostri amici si avvicineranno all'uscita, come barriere elettriche, cannoni, laser, magneti ma se sapranno destreggiarsi bene guadagneranno la libertà.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

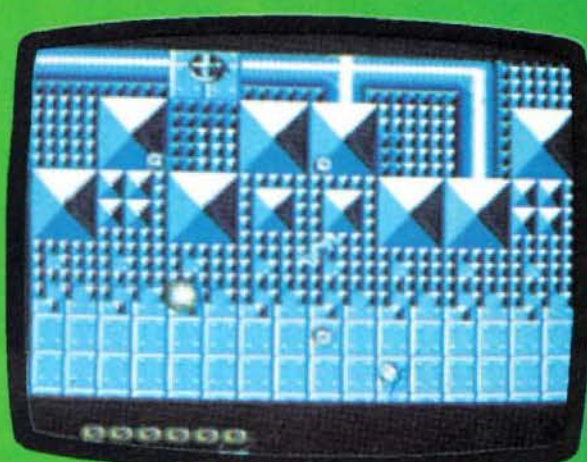
ICONE	per muoversi azionare computer
FUOCO	inizio gioco lancia cristalli

PAST DUST

Il tuo compito è raccogliere 5 o più cristalli e distruggere i guardiani di ogni settore, ma troverai le truppe aliene e i loro missili che ti ostacoleranno nella tua missione; potrai quindi colpirli con i laser o evitarli, come peraltro tutto quanto ti si presenta sullo schermo. I cristalli si trovano negli asteroidi che dovrai colpire 10 volte più il numero del settore per distruggerli, correndo poi a raccogliere il loro contenuto prima che tocchi terra. Quando avrai distrutto un numero sufficiente di alieni, potrai confrontarti con le guardie; i cristalli emetteranno dei raggi laser con i quali dovrai colpire ogni guardia 5 volte, ma attento i cristalli sparano più lentamente e ne avrai un numero limitato. Se verrai colpito dai missili dei guardiani o finirai i cristalli sei morto. Ogni volta che completi un settore parteciperai ad un bonus, dove guidando un caterpillar dovrai tenere in gioco una palla fermandola per non farle oltreppassare la sinistra dello schermo: quanto più a lungo tratterrai la palla maggiore sarà il tuo punteggio. Quando la palla uscirà dallo schermo un iperbalzo ti porterà in un nuovo settore dove dovrai trattenere la massa di asteroidi per un certo tempo se vorrai conservare i cristalli per la prova successiva. Se fallirai perderai tutto. Attento ogni settore sarà sempre più difficile del precedente.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1/2	giocatori
FUOCO	inizio gioco

SWEEP

Dal suo rifugio interplanetario nelle remote profondità dello spazio più profondo il diabolico malvagio Brewies ha intenzione di dominare tutto l'universo. Nel suo rifugio segreto sta rapidamente armandosi, creando numerosi mezzi intergalattici da trasporto e dotandoli dei più agguerriti sistemi da combattimento. Dopo aver analizzato le schede di tutti i piloti che potrebbero essere adatti al loro scopo il trilogo dei comandanti ha inviato Sweep con la sua astronave alla ricerca del rifugio di Brewies. Una volta raggiuntolo dovrà riuscire a raggiungere il nucleo centrale per distruggerlo, ma in molti saranno ad aspettarlo, alcuni anche molto intelligenti, e Sweep dovrà usare abilità e scaltrezza per riuscire nella sua missione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa si/no

MULTISHIELD

Dopo 17 giorni dal suo avvistamento gli elaboratori di Base Luna avevano calcolato che il misterioso asteroide proveniente dagli spazi esterni seguiva una diretta rotta di collisione con la Terra. L'analisi densitometrica dell'oggetto aveva rivelato che sotto la superficie inerte si nascondeva un potente complesso di canali metallici che facevano capo ad un sistema di propulsione coordinato da un computer. Per arrestare l'avanzata della cosa aliena il comando astrale ti ha inviato sul posto. Guidando una navetta caccia di elevata maneggevolezza dovrai introdurti in uno dei condotti e, manovrando con estrema abilità, aprirti con il laser fotonico la strada verso il complesso centrale. A fermare la tua avanzata troverai strane forme aliene, attivate dal sistema difensivo interno. Per proteggere lo scafo disporrai di un numero limitato di scudi, per cui guida con estrema prudenza.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

BOMBY

L'accensioni del video consisterà per Voi in una bellissima emozione. Vi appariranno infatti agli occhi non i soliti personaggi reali o fantascientifici ma delle bellissime caricature di oggetti umanizzati. E si proprio così, il coltello che cammina a destra e a sinistra tentando di colpire l'eroe della situazione, mentre il bicchiere cadendo tenterà di fargli la pelle. L'eroe sarà invece rappresentano da una bombetta con due simpatici piedini e dovrà, schema dopo schema, portare a termine delle semplici incombenze consistenti in genere nel raccogliere i pezzi per poter aggiustare degli apparecchi elettrici. Ma le cose non saranno poi così facili per Bomby, perchè moltissime sono le cose che lo ostacoleranno nel suo cammino: vasi da fiori, funghetti luminosi, serpentelli. Insistete però perché se vi farete furbi, facendo calare la bombetta sulle gambe del vostro amico riuscirete senz'altro nel risolvere il vostro compito.

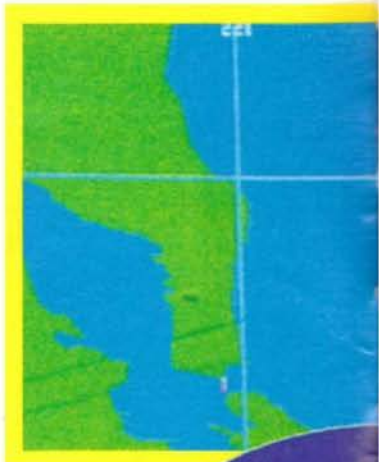
TASTI

JOYSTICK PORTA 1

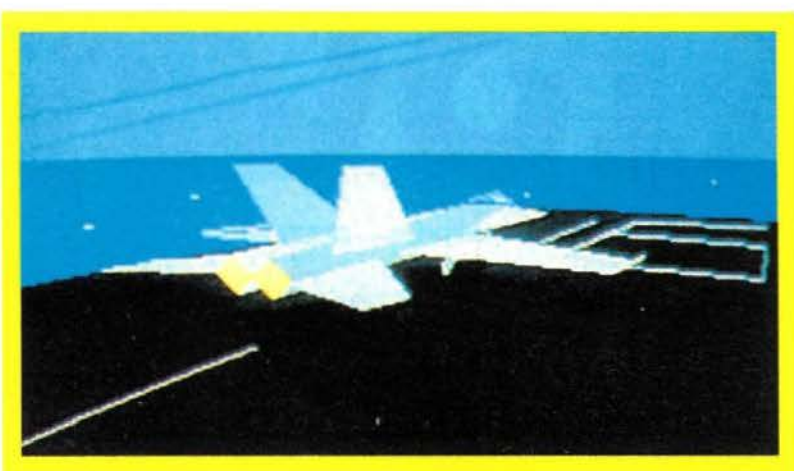
FUOCO salta

F1 rallenta gioco

OGNI MESE

IN EDICOLA

INTER

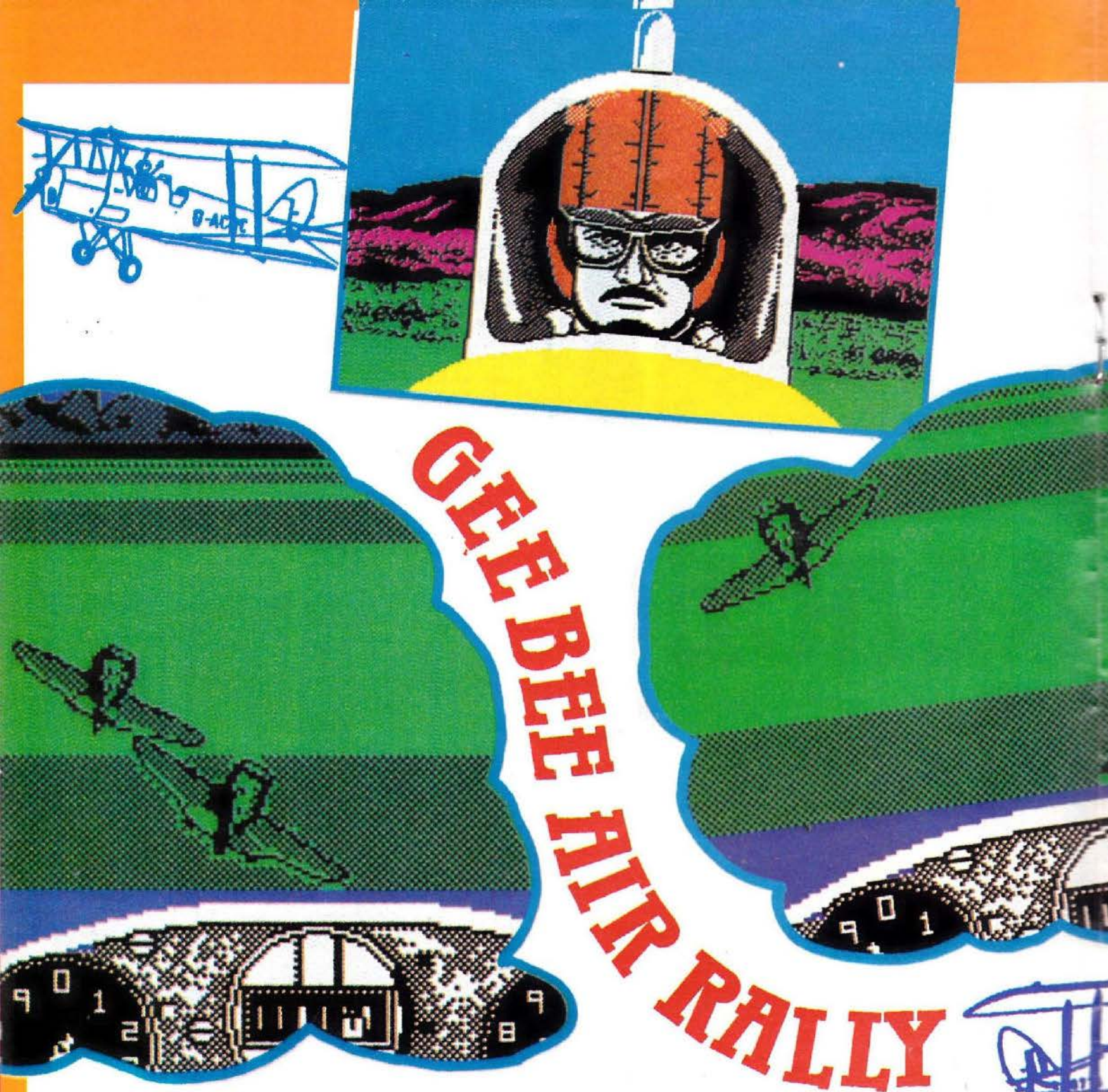
a cosa sta succedendo nella stanza dei computer della CU? Gary Penn (detto anche 'Mohican') ed io ('Hotead') ci stiamo dibattendo in una lotta per la vita o la morte con due Mig-29. **Interceptor** ti farà dondolare sui talloni se lo vedi. Abbiamo passato un po' di tempo in alcune ore di volo e mi sento ancora il ronzio nelle orecchie. Come simulatore di volo non è un gran che. Se vuoi sapere cosa si prova a pilotare un caccia puoi trovare dei giochi molto più precisi. Il gioco della EA è invece interessante per il suo aspetto e le sensazioni che ti dà. L'aspetto è fantastico e le sensazioni sono grandi.

La prima cosa che noterai appena l'hai caricato e comincia a girare sono i bellissimi grafici a effetto solido 3D. Ma la cosa veramente eccitante è il modo in cui puoi cambiare i punti di vista sia all'interno che all'esterno dell'aereo semplicemente premendo uno dei tasti del tastierino numerico. Ti garantisco che volerai un po' dovunque per osservare l'azione da più angolazioni di un goniometro. Per ottenere degli effetti veramente grandi seleziona una visione posteriore quando ti alzi dalla portaerei, o guarda, mentre ti lanci da un jet colpito, come volano via i pezzi dell'aereo e

EPTOR

come un uomo vola via con uno scivolo che gira vorticosamente. Questo dovrebbe convincerti che il gioco è un affare.
Interceptor ti porterà attraverso una serie di missioni sempre più dure. Un menu ti permette di scegliere uno scenario fra tanti, ma è una buona idea dar calci con un demo per mantenere la saliva in bocca e gli occhi sporgenti. Puoi scegliere un allenamento e fare un po' di pratica nelle manovre, ma se sei uno di quei tipi estremamente freddi preferirai fare un assaggio di un qualcosa di serio.
Per avanzare oltre in **Interceptor** devi qualificarti per la selezione per la missione. Questo significa che devi guadagnarti delle ali, alzarti dalla portaerei (facile) e riatterrare (non così facile). Quando prendi il volo con il tuo uccęllo di acciaio è meraviglioso, dai potenza solo al 90% della spinta e punta il naso verso l'alto mentre ti allontani dal bordo e sei in volo. Dopo un paio di tentativi sarai in grado di fare una rullata dal ponte di volo e sconvolgerai il tipo alla torre di controllo facendogli rovesciare il suo caffé.
Metti un po' di distanza fra te e la nave aumentando la spinta al 100% e premendo il tasto plus, che blocca il postcombustore (passa fuori in visione posteriore per osservare lo

scarico, in fiamme!). Fai un largo giro e diminuisci la potenza (o fai un anello di 180 gradi se sei un figlio di un Top gun come me) e punta di nuovo verso la nave.
Non puoi però eseguire ciò in modo così semplice perché i Mig russi sono così sfacciati da volare sulla baia di San Francisco e potresti trovarti coinvolto in una schermaglia aerea. I caccia sono materiale scottante e mentre provano che Interceptor è più dello stampo del Fighter Pilot della DI che un Jet Sublogic, ricevono un grosso bernoccolo luccicante.
Arriva a mach 1 e mezzo e 40.000 piedi e esci dal sole in un Mig inatteso. Bang! Bell'affare questo compagno! Il Vecchio Ivan non è più un lattante e te lo vedrai ballare e girare intorno prima di saperlo, con i missili IR pronti. Controlla che i tuoi ECM (Electronic Counter Measures) siano attivati e preparati a spandere più paglia di un fattore Okie. Jees! Era un missile IR che ti passava proprio di fianco!
Interceptor, come forse hai già capito, è molto coinvolgente. Atterrare nuovamente con il jet è un affare da porci. Devi ricordarti soprattutto due cose, controlla di essere sopra ai 145 piedi altrimenti colpirai direttamente la portaerei e assicurati di atterrare sulla parte posteriore, se non lo fai il tuo incarico non viene considerato compiuto. Il manuale non ti spiega questo in modo chiaro, per cui considerati ben informato.
E qui un piccolo lamento. Interceptor ha un

difetto. Puoi atterrare sul mare! E oltre a ciò, non ne puoi più venir fuori, il gioco si blocca e devi interromperlo.
Se riesci a fare in modo da atterrare sulla portaerei potrai continuare nella missione per la quale ti sei qualificato. Innanzitutto devi intercettare dei velivoli non identificati. Questa volta ti alzi da terra e devi trovare la striscia aerea se vuoi poter tornare indietro perché nessuno dei due aerei sui quali puoi volare può atterrare sulla portaerei. Nessun gancio d'arresto chiaro? E quando ti dice di non ingaggiare battaglia finché non vieni attaccato, intende proprio così. Questa è Visual Confirmation.
La Missione Due è un'operazione di difesa. Sollevati dall'Enterprise e fai fuori un paio di Mig. Le altre missioni (non abbiamo ancora finito ma la libera America dipende da noi, per cui non possiamo fallire) includono l'intercettazione di un paio di aerei rubati, e una ricerca con la relativa azione di soccorso. Oh, nella missione di intercettazione ignora le istruzioni e fa saltare i fratelli di Stalin alti nel cielo.
Interceptor è veramente un gioco sorprendente. È rapido, è un sogno da giocare e anche bello da osservare. Posso immaginarmi giochi che sembrano più profondi, ma fino ad allora questo è il mio favorito. Prenditene uno e provalo.

Cristina Barigazzi

La Activision ha deciso di pubblicare **GB Air Rally**, un gioco in origine destinato all'Amiga, e ne ha sorprendentemente realizzato un'ottima conversione. **GB Air Rally** è costituito da ben 15 gare aeree, più cinque gare speciali. A bordo di un piccolo aereo leggero, disporrete di un tempo limitato per portare a termine ciascun percorso. Gli altri partecipanti vi taglieranno la strada e dovrete passare sopra, sotto o attorno ad essi senza uscire dai limiti del tracciato. Se perdete la rotta e uscite dai limiti, il tempo accelera di quattro volte — e qui per voi sono cavoli amari.

L'illusione del movimento è stata ben realizzata: il terreno è composto di strisce orizzontali di colori chiari e scuri che scrollano ingrandendosi verso il fondo dello schermo. Pur essendo pochi, gli sprite sono ingranditi per ottenere lo stesso effetto, e il tutto funziona decisamente bene. L'aereo è molto grande (otto blocchi di caratteri) e maneggevole: durante le virate scivola d'ala in modo molto realistico e rallenta o accelera a secondo che si alzi o si abbassi il muso.

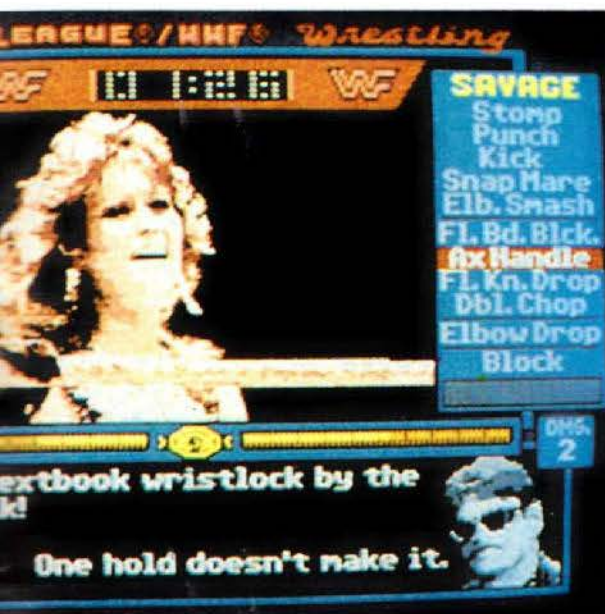
Le gare speciali servono a tirare il fiato tra le gare normali, massacranti, e sono di due tipi: lo slalom e la caccia ai palloni. Nella caccia ai palloni per qualificarvi dovete far scoppiare un certo numero di palloni entro un dato

limite di tempo, ma attenzione: nascosti tra i palloni ci sono dei pali del telegrafo, e se ne colpite troppi andrete in stallo ed assisterete a una delle scene più divertenti del gioco. Se precipitate, potrete infatti finire in un porcile, nel deserto, appesi a un albero oppure — se siete fortunati — a guardare sotto le gonne di una contadina! Lo slalom invece non ha bisogno di spiegazioni: se si passa per una porta dal lato sbagliato, si perde un sacco di tempo, e non è facile.

Si tratta insomma di un ottimo gioco: peccato solo che il caricamento multiplo costringa ad una perdita di tempo probabilmente inutile.

Cristina Barigazzi

MICRO LEAGUE WRESTLING

Nel passato sono già stati realizzati alcuni giochi di wrestling che hanno semplicemente preso questo tipo di sport e lo hanno trasformato in un test di abilità e rapidità di reazione con il joystick, con risultati che si sono dimostrati piuttosto divertenti. **Micro League Wrestling** affronta invece il gioco in modo molto diverso, tipico dello stile delle altre produzioni della Microprose, e vi troviamo molta più simulazione; anche se sembra proprio vero che probabilmente la Microleague, che ha creato questo gioco, non sia stata legata alla Microprose fino alla realizzazione completa del gioco. Dopo il passaggio di una sequenza di titolo semplice e lunga, uno schermo di opzioni ti

offre due possibilità: Hulk Hogans (e non Horgan!) contro Randy "Macho Man" Savage, oppure Hulk Hogan contro Paul "Mr Wonderful" Orndorff. Dopo di che puoi scegliere il tuo dispositivo di input e se vuoi giocare contro un nemico umano o comandato dal computer. Dopo l'impostazione del tempo limite il preludio del gioco può cominciare.

Il Preludio è solo una partita di prova fra i due lottatori. Un commentatore riferisce sulle loro tattiche per l'incontro e i grafici digitalizzati dei lottatori sono accompagnati dalla descrizione di quello che intendono farsi a vicenda. Tutta questa parte può essere saltata con la semplice pressione del tasto. Avvicinandosi all'incontro vero e proprio i lottatori escono dai loro spogliatoi con la tradizionale introduzione verbale OTT.

E infine il gioco può cominciare. In mezzo allo schermo c'è una finestra nella quale appare la scena e che viene utilizzata per visualizzare i fotogrammi digitalizzati. Ogni giocatore sposta una luce su di un menù di mosse fino a quella che sceglie e preme il tasto. Quando tutti e due i giocatori hanno fatto la loro scelta, appare il messaggio "successo" sotto al menù del giocatore che si è aggiudicato quel colpo. A questo punto appaiono un paio di fotogrammi che mostrano l'azione del movimento. Sono validi in quanto danno un'impressione abbastanza decente del movimento, ma i circa due o quattro fotogrammi per movimento non danno un'idea molto realistica della situazione.

Ogni giocatore sposta una luce su di un menu di mosse fino a quella che sceglie e preme il tasto.

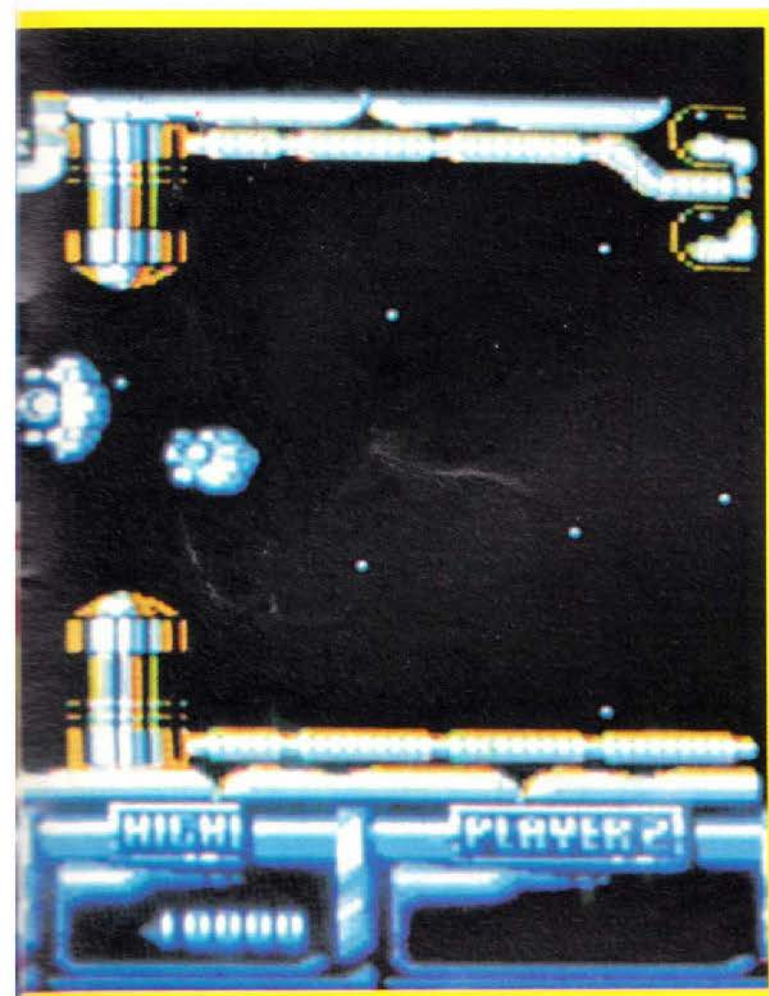
Dopo ogni colpo appaiono due commentatori con osservazioni del genere "Ooh! Hulk riuscirà a sopravvivere ad un altro pugno in testa?", "Colpo in testa?" penserai "suona un po' violento!". In effetti il termine pugno in testa è proprio un po' esagerato; in realtà si tratta del fatto che la testa del nemico ha colpito un nodo imbottito della corda nel corner del ring. Altri movimenti saranno adatti ai fans del corpo a corpo, come il suplex e il Headlock, con alcuni movimenti speciali, il colpo all'occhio e la presa axe. La lotta continua con i lottatori che cadono e riguadagno le forze fino alla fine del tempo massimo o finché uno dei due non fa in modo di inchiodare l'avversario stanco.

I grafici digitalizzati possono essere utilizzati per avere un buon effetto sui computer a 16 bit, mentre il 64 non è molto adatto a causa dei suoi limiti di risoluzione e di colori.

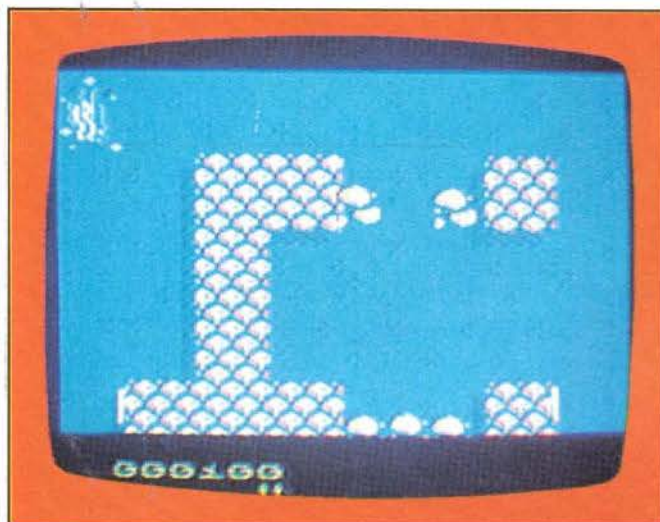
Sembrano piuttosto scialbi, è stato detto, ma anche così creano un'atmosfera che altrimenti sarebbe impossibile avere. Credo che un punto in particolare avrebbe potuto essere migliorato con una programmazione un po' più attenta ed è il costante glitching dello schermo, i punti tremolanti sono frequenti e gli conferiscono un aspetto piuttosto improvvisato. Il suono non è troppo corto per il gioco e consiste in semplici motivi e FX.

Personalmente preferisco lo stile di Epyx **Championship Wrestling**, ma il **Micro League Wrestling** è un cambiamento originale e piacevole, e di sicuro anche divertente, pur essendo un gioco un po' limitato. I fans del wrestling non vorranno certo perderselo.

Nico Gorla

La recente fioritura di giochi a basso costo ha significato una quantità di giochi avventurosi con scrolling orizzontale, tutti stilisticamente molto simili. Per la maggior parte, essi ricalcano le soluzioni grafiche e di gioco sperimentate prima in **Delta** e poi in **Zynaps** ovviamente con vario successo. Pur non essendo affatto un gioco a basso costo, **IO** si ispira alla stessa scuola. Come in tutti i giochi di questo tipo, il concetto è semplicemente di superare

con la nave tutti e quattro i livelli facendo fuori a colpi di laser tutti gli alieni aggressivi che si incontrano. All'inizio del primo livello, la vostra nave viene sganciata dall'astronave-madre, e a somiglianza di **Zynaps** l'azione si svolge in un tunnel le cui pareti sono irte di cannoni girevoli. Ondate di alieni invadano lo schermo depositandovi piccole sfere lucenti e letali: per ora limitatevi ad evitarle, poiché le vostre armi sono all'inizio molto rudimentali, e vi permettono di sparare un solo colpo per volta.

Per ottenere l'effetto bomba intelligente ci sono delle capsule verdi che potete raccogliere, ma se le colpite per quattro volte esse si trasformano in un laser supplementare a disposizione della vostra nave: potete ottenerne fino a un massimo di tre. Quando ne avrete tre, colpire una capsula per quattro volte farà sì che si trasformi in uno dei due globi che combatteranno con voi. Questi globi sono molto utili, anche perché se venite colpiti invece di perdere la nave perdete solo il globo. In linea di massima dovrete affrontare le solite ondate di alieni all'attacco, ma di tanto in tanto apparirà sullo schermo un velocissimo serpente lungo ben quindici sprites! Pur non differenziandosi molto dalla maggior parte dei giochi avventurosi in voga, **IO** contiene alcuni tocchi davvero notevoli e che lo rendono meritevole di interesse. Per esempio, alla fine del primo livello c'è un'enorme nave, molto difficile da distruggere. Nel secondo livello, il giocatore deve passare per un'intricata foresta di vegetazione mutante, con strane piante che sparano alle navi di passaggio ed altre minacciose creature. Alla fine di altri livelli ci sono ulteriori meraviglie grafiche ad attendere il giocatore, quali un gigantesco embrione e un teschio che farà del suo peggio per trascinare anche voi nel regno dei morti. La colonna sonora è stata curata da David Whittaker: gli effetti sono buoni, ma la musica non è variata né originale.

Pur essendo spesso una festa per gli occhi, **IO** non ha certo una meccanica di gioco inedita, e risente dell'attuale tendenza dei programmatori a rendere troppo difficili i giochi — il che rende un gioco frustrante invece di renderlo più appassionante. Solo un anno fa, **IO** avrebbe potuto essere caldamente raccomandato, ma oggi come oggi la sua scarsa originalità non giustifica il suo prezzo. In ogni caso, almeno dal punto di vista grafico è uno dei più bei giochi usciti negli ultimi mesi.

FISH

Questo gioco propone un'avventura molto futuristica o meglio fantascientifica. Ipotizza che sul pianeta Fish vivano solo pesci e che le varie razze siano in lotta tra di loro per conquistare l'egemonia assoluta. L'eroe che tu muovi ha ricevuto il compito di infiltrarsi al di là delle linee di attacco nemiche e di raggiungere a tutti i costi il centro di comando dei vostri avversari per mettere le truppe ostili nell'impossibilità di ricevere ordini. Usando delle bolle di gas debilitante dovrà avanzare inesorabile tra una serie di attacchi incrociati, evitando a sua volta con zig zag acrobatici le bolle di gas dei suoi avversari. Stai comunque molto attento, perchè quando penserai di essere ormai salvo potrebbe accaderti un imprevisto e cadere vittima dei tuoi nemici.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CLEANER

Il pianeta fortezza Cleaner è stato utilizzato come una prigione, un luogo cioè su cui confinare i piú pericolosi criminali della Confederazione, senza che questi possano nuocere alla comunità civile. Purtroppo uno di questi criminali durante un giro di perlustrazione di guardiani che avevano portato dei nuovi prigionieri si è impadronito di una navetta ed è fuggito alla sorveglianza. Dopo essersi riavuti dalla sgomentosa scoperta i capi della sorveglianza hanno lanciato un messaggio di richiesta di soccorso ai bounty-killer stellari. Il malvivente fuggito dovrà quindi per restare in vita e raggiungere un posto dove rifugiarsi, superare l'attacco delle astronavi scatenatesi alla sua ricerca senza farsi distruggere, cercando anzi di eliminare quanti piú ricercatori gli sarà possibile. Ma dovrà soprattutto sfuggire e stare attento alla maxi-vedetta che nei suoi abituali giri di ricognizione potrebbe scoprirlo e comunicarlo alle autorità.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

F1 pausa on
FUOCO pausa off

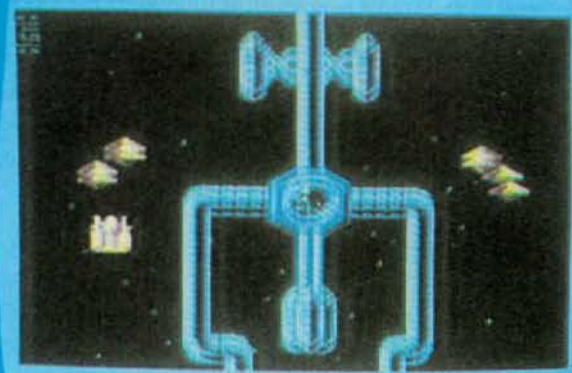
SHOOT OUT

Sin da tempi delle fiere paesane in tutti i tempi e in tutti i paesi dalla lontana California al più vicino comune di Paullo il tiro a segno ha affascinato tutti per la possibilità che offre di riuscire ad usare un fucile cercando di colpire dei bersagli fissi, ma meglio mobili, ottenendo in cambio un premio; la possibilità di provare l'ebrezza del combattimento. Ma ecco che questo gioco propone l'eventualità che anche nel futuro piú remoto gli esseri umani sentano la necessità di sperimentare il tiro a segno. Questo "sport" si è però evoluto ed ora i bersagli, delle faccine quasi umane, immagini olografiche devono essere colpite facendo uso di un potente raggio laser, tenendo presente che piú bersagli si colpiscono e piú difficile sarà il proseguire.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GELIDONK

A bordo di una veloce astronave sei diretto su sedici diverse città satellite, ognuna delle quali invasa da umanoidi che minacciano severamente la sopravvivenza su di esse. La tua fortuna è che, con questa navicella a propulsione nucleare, puoi sparare potenti raggi laser contemporaneamente da tutti e quattro i lati e distruggere così tutte le navicelle nemiche anche se queste ultime ti accerchiano.

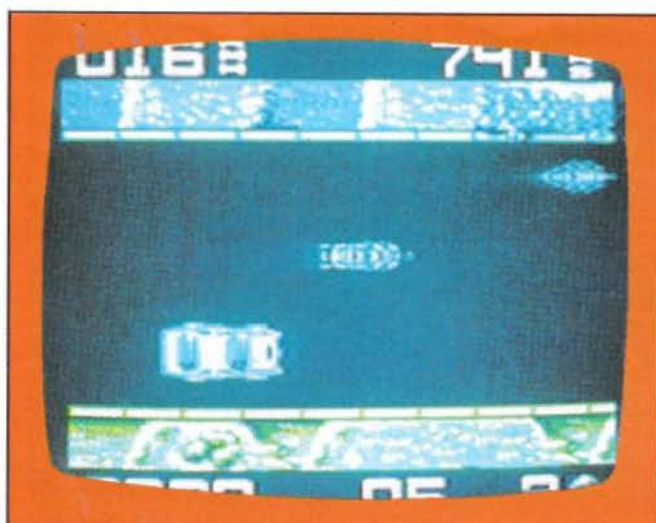
A volte però non basta colpire le astronavi una volta sola, infatti si trasformano in una sorta di stelle che devi colpire una seconda volta per distruggerle definitivamente. Attento alle postazioni di cannoni laser che trovi man mano che prosegui nel gioco, quest'ultime hanno una tripla potenza rispetto alle astronavi in volo.

Le vite a disposizione sono cinque, lo stretto necessario per riuscire a portare a termine il gioco.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

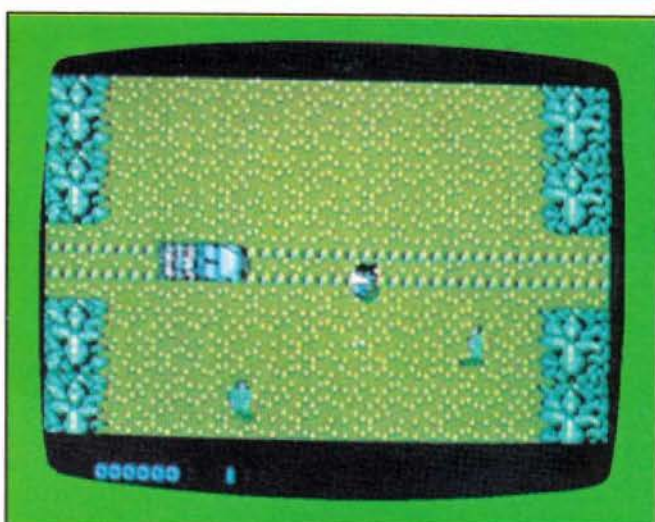
FUOCO per iniziare

DUEL

Una strana guerra quella che trovi in questo nuovo gioco. Per degli incomprensibili motivi gli automobilisti e i motociclisti dello stato di Jinker hanno iniziato una strenua lotta per ottenere la supremazia della strada. Tu sei dalla parte degli automobilisti e, dopo aver scelto la vettura a te più congeniale ti getti nella mischia, colpendo le moto con una mitragliatrice, stando però ben attento a non distruggere anche i tuoi compagni di squadra. Nel 1° e 2° livello dovrai eliminare 5 moto per passare alla tornata successiva, nel 3° e 4° dovrai far fuori 10 cicli, mentre le moto cominciano ad attaccarti. Arrivato al 5/6 livello la lotta diventa furiosa e le moto sbucano da tutte le parti. Non dimenticare inoltre che la benzina è preziosa, bada a non sprecarne!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GUERRILLA

Il Vietnam non è piú finalmente campo di battaglia. Da tempo le truppe statunitensi hanno abbandonato il territorio vietnamita e con gli accordi di pace tutti i prigionieri di guerra sono stati liberati. Tuttavia da notizie ricevute per mezzo di guerriglieri antigovernativi si è appreso che alcuni uomini sarebbero ancora imprigionati in un campo all'interno della giungla e che siano stati sottoposti a condizioni di vita inaccettabili. Il sergente Thompson decide contro il parere di tutti i suoi capi di recarsi in questo luogo sperduto ed impervio e di tentare di liberare i suoi compagni. Paracadutatosi nel territorio nemico munito di una enorme mitragliatrice Thompson dovrà superare la barriera difensiva ed infiltrarsi nel campo nemico per liberare i prigionieri, ma dovrà fare tutto da solo perchè il governo statunitense, non credendo che degli uomini possano ancora trovarsi laggiù, non gli darà alcun soccorso.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
RUN/STOP pausa si/no

SPACE

Nell'universo sta infuriando una strenua battaglia e le truppe dell'imperatore rosso si sono decise a conquistare tutti e 10 i pianeti del quadrante 52. Nonostante la strenua difesa dei bosniani gli alieni sono riusciti a superare i nostri avamposti nelle varie stazioni spaziali e sono atterrati sulla superficie. Qui hanno immediatamente istituito delle pattuglie di sorveglianza per scoraggiare ogni possibile tentativo di ostilità da parte delle poche truppe bosniane rimaste. Ma per fortuna prima del loro arrivo il potente Space era riuscito a fuggire e l'ora della sua riscossa stava per arrivare. Difenditi a piú non posso perchè gli alieni consci della tua minaccia cercheranno di distruggerti in ogni modo, ma soprattutto avanza impavido perchè la riscossa è nelle tue mani.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FLASH MATCH

Nel mezzo di una insidiosa giungla hai trovato la ricetrasmittente da cui il colonnello è riuscito a inviare un SOS prima della cattura da parte del nemico. Ora tu, armato fino ai denti, hai il difficile compito di superare le difese nemiche e spingerti avanti fino al quartier generale dove il tuo colonnello è tenuto prigioniero. Ma per riuscire nella tua difficile missione dovrai aprirti la strada con tutte le armi disponibili e tra furiosi corpo a corpo potrai anche rifornirti con le bombe nemiche fino ad impadronirti dei loro tank per aumentare la tua forza distruttiva. Avanza con cautela e stai molto attento alle trappole, perchè un innocuo cespuglio o una insignificante baracca potrebbe nascondere insidie pericolose come un nido di mitragliatrici o di peggio. Auguri e buona fortuna...

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO bombe e usa carri armati

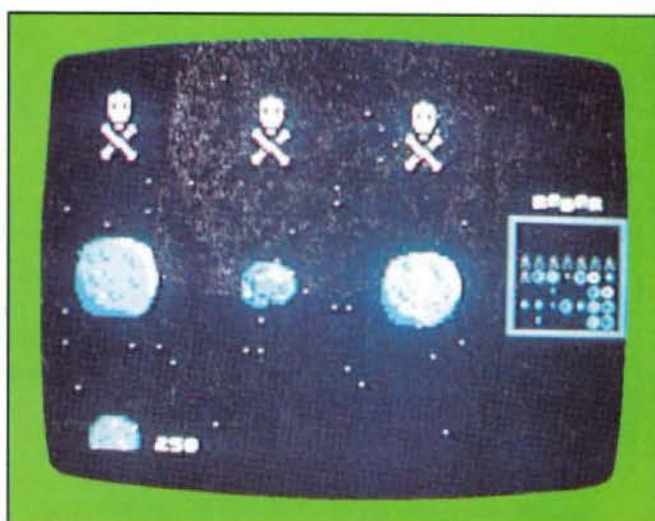
THE VIKINGS

Tempo fa nella Terra di Viking regnava la pace e tutto il popolo amava il buon mago Sinclair. Un brutto giorno un perfido stregone molto potente venne al villaggio e poichè tutti avevano paura della sua forza riuscì ad imprigionare il mago, a dividere il suo corpo e a nasconderlo in 6 camere segrete nelle catacombe di Gabarn. Ma dopo alcuni anni passò di lì un eroe, molto forte e muscoloso (potrai scegliere anche l'eroina specializzata in magie) che sentì una voce che chiedeva aiuto e si avventurò nelle catacombe del castello. Ci sono 8 livelli e in ognuno regna un feroce Troll, che è addormentato ma si sveglia se gli passi vicino. Avanzando nel castello troverai 32 pozioni, da raccogliere, molto utili. Potrai raccogliere anche vari oggetti come cibo, oro, reliquie, scudi, scroll magici e armi speciali, ma purtroppo ci saranno anche orrendi mostri che dovrai riuscire a sconfiggere se vorrai uscirne vincitore.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	situazione forza prendi pozioni entra porte
RESTORE	fine gioco
RUN/STOP	pausa si/no

US AND TIME

La ricchezza delle miniere di diamanti su Senator e la purezza dei loro diamanti è arcinota in tutta la Confederazione, come è altrettanto noto a tutti che queste miniere sono sorvegliate da pericolosi guardiani. Tuttavia il bisogno di soldi dei nostri avventurosi amici è superiore alla paura che hanno di affrontare questi guardiani. Dopo essere usciti, uno alla volta dai tubi embrionali di trasporto, il protagonista di turno dovrà saltare sulle piattaforme di asteroidi per raggiungere quelli con l'entrare alla maniera sotterranea.
Raggiunto l'interno dovrà, uccidendo le guardie e i minatori, recuperare i diamanti appena raccolti. Ma attento, gli asteroidi si rimpiccioliscono ogni volta che ci salti sopra, mentre quelli con il ? riservano delle sorprese, piacevoli o spiacevoli. Recuperati tutti i diamanti di uno schema potrai passare a quello successivo. Ricordati di raccogliere tutto quanto si trova su quelli che uccidi, perchè alcuni portano delle pozioni magiche, che ti daranno maggior vigore.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1/F3	difficoltà gioco
F5/F7	quantità asteroidi

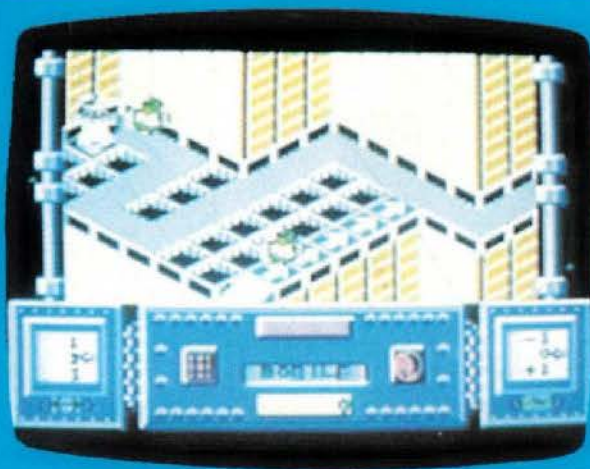
FIRE ON GROUND

L'alto comando non ha avuto dubbi quando gli è stato comunicato dai sensori radar che stava per arrivare sulla Terra un'orda aliena gigantesca. Sei tu l'unico pilota in grado di distruggere le postazioni nemiche evitando nel contempo gli aerei avversari e i missili terra-aria che salgono nel cielo rosso di fuoco e di esplosivo. Ogni colpo che riuscirà a prenderti ti farà perdere energia vitale. Attento ai cerchiolini-bonus che a caso ti verranno velocemente addosso. Prendili e otterrai punti preziosi.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

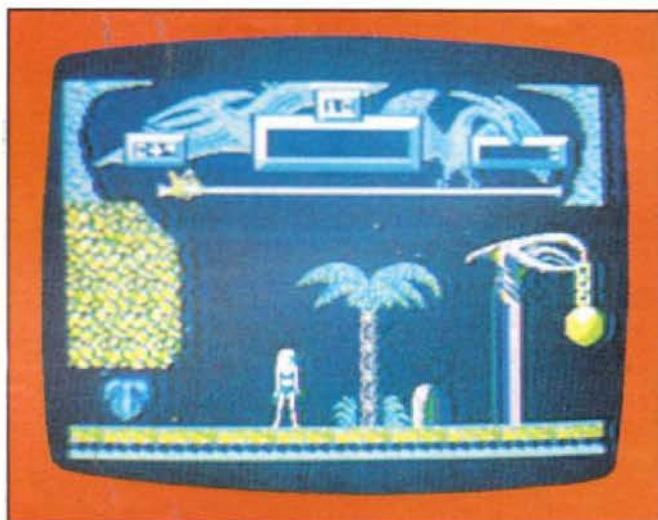
F1	pausa
F3	volume alto
F5	volume basso
F7	autodistruzione

MENERGY

La velocissima infiltrazione dei Protos ha impedito che i sistemi primari di difesa di Menergy potessero entrare in azione ed ora con i soli sistemi ausiliari parzialmente efficienti il mega-computer è riuscito seppure a stento ad impartire le direttive di difesa ai robot guardiani. Con il suo linguaggio parzialmente sconnesso il computer dovrà favorire la reazione difensiva di questi guidandoli nei vari settori di Menergy contro gli organismi alieni cercando di ritrovare i pezzi mancanti del detonatore di autodistruzione. Le comunicazioni con i robot potranno avvenire ad ogni terminale esistente ma a causa dei danni subiti i messaggi risulteranno alquanto diversi dal normale logos dei difensori meccanici ed uno dei principali compiti sarà proprio quello di comprende il senso dei disperati, ma poco comprensibili, messaggi che il computer centrale tenterà di comunicare.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

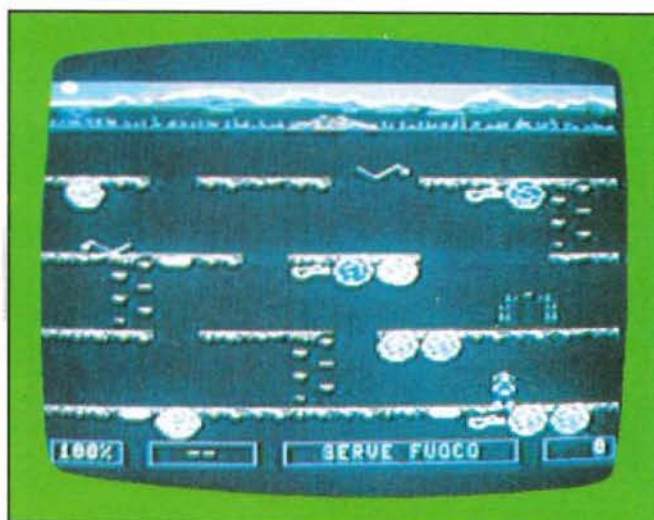
RUN/STOP	pausa
FUOCO	inizio gioco

MEGA GIRL

Sul pianeta Strojdor le usanze religiose sono molto seguite e l'idolatria è molto forte. Il dio piú importante per la gioventù resta comunque il lupo, rappresentazione di forza, dinamicità, audacia e in suo onore ogni semestre viene organizzata una gara alla quale partecipano le ragazze e quella piú brava verrà eletta Mega Girl dell'anno. Con la sua mega frusta la concorrente dovrà recuperare le icone e i feticci nascosti nelle capsule appese alle catene e nei sarcofaghi, uccidendo tutti gli esseri che tentano di ostacolare la sua avanzata. Se riuscirà poi a raggiungere la tana del lupo per un certo numero di volte, quando la testa dell'animale sull'indicatore raggiungere l'apice, la bella si trasformerà in un animale per tutto il tempo che la testa impiegherà a tornare all'inizio e dovrà fare quindi una corsa bonus. Dopo di che il gioco ricomincerà daccapo, ma piú veloce.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	tastiera
FUOCO	inizio gioco

PREHISTORY

Il nostro scienziato ha costruito una magnifica macchina del tempo con la quale ha percorso a ritroso le varie ere geologiche ritrovandosi nella preistoria al tempo dei dinosauri. Ma purtroppo dopo essere uscito dalla macchina del tempo ha contaminato il piccolo di dinosauro che, se non verrà trasportato in un nuovo posto, regredirà fino alla morte. Ha allora deciso di intraprendere una strenua lotta per salvare i dinosauri dall'estinzione cercando di recuperare tutte le uova sepolte in giro, ma dovrà stare attento a mamma dinosauro che, se non verrà tenuta lontana con il fuoco, lo schiaccerà come un insetto. Per accendere il fuoco dovrai raccogliere 2 legnetti e poi premi fuoco. Quando avrai raccolto tutte le uova di uno schema, potrai balzare con la macchina del tempo e ricominciare una nuova avventura.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ROCK & ROLL

Siamo sul pianeta Quatermix ai limiti dell'Universo conosciuto, che dal ventesimo secolo si è molto espanso proprio grazie allo sfruttamento dell'energia atomica nei viaggi interstellari. Come nelle città del nostro tempo i trasporti urbani e con i paesi limitrofi vengono risolti con l'uso della metropolitana, su Quatermix è stata creata la subterranea, delle gallerie sotterranee, dove la circolazione è permessa utilizzando delle navette aereostatiche. Ma se pensate che il progresso diminuisca la delinquenza siete proprio caduti male, anche qui come nelle metropoli di New York o nelle città europee i malviventi si celano ad ogni angolo per depredare gli ignari passanti. Il nostro eroe di turno è ai comandi di un mezzo della polizia intergalattica e dovrà cercare di distruggere tutti i delinquenti che incontrerà sul suo cammino per tranquillizzare le trasferte dei suoi concittadini. Se riuscirà poi a eliminare l'intera banda potrà cercare di raggiungere il cervello centrale sgominando così, a poco a poco, tutti i malviventi del pianeta.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inzio gioco
RUN/STOP	pausa

SYMPATHY

Il coraggioso Sympaty scampato miracolosamente al maleficio del perfido Nikodemus è rimasto sola ed unica speranza per i suoi valorosi compagni della congregazione ora imprigionati in stato catatonico nei pericolosi labiritni dei livelli di Kronos, dove il malefico mago li ha relegati aprendosi la strada alla conquista di Skandor. Il nostro eroe dovrà trovare e risvegliare ad uno ad uno i suoi compagni ricostruendo così la congregazione dei valorosi. Egli disporrà di un numero limitato di bolle fotoniche come arma di difesa, ma fortunatamente all'interno dei labirinti potrà trovare le pozioni ristoratrici che lo ricaricheranno di energia. Oltre alla sua forza egli dovrà quindi saper usare astuzia e ingegno per poter riuscire nella sua impresa.

TASTI

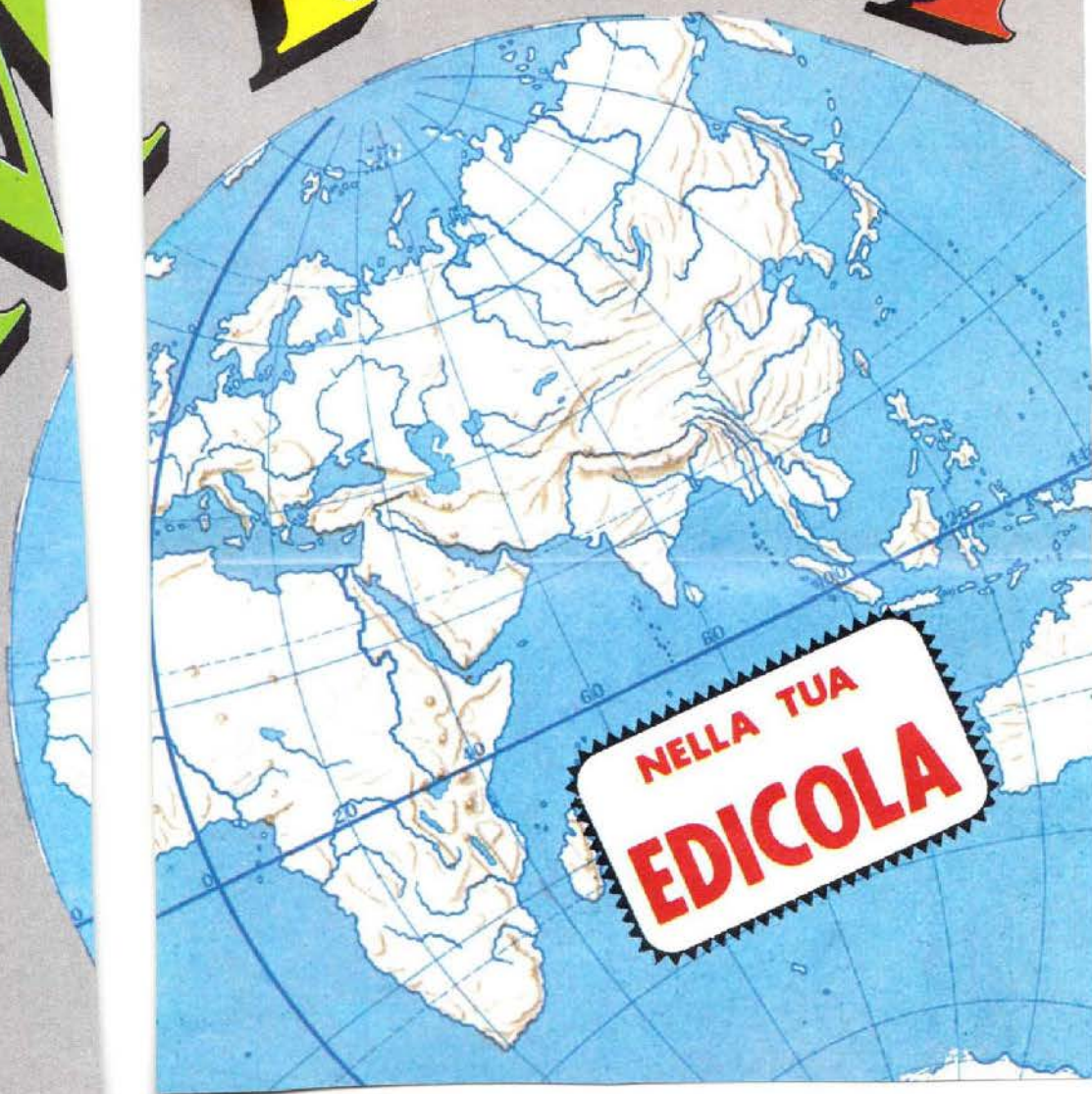
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

OGNI MESE

LA MIG ORE GRAFICA DEL

Mo do

AMIGA

NELLA TUA

EDICOLA

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

27

HIT PARADE

CBM 64

HIT PARADE

N° 27

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 OMEGA - 2 I CAVERNICOLI	☐☐☐
3 RAPID FIREGUN - 4 EPSYLON	☐☐☐
5 AUTOMA - 6 WHITE ARMOUR	☐☐☐
7 BUMBULA - 8 CONQUE	☐☐☐
9 GNOMI - 10 PRISON	☐☐☐
11 PAST DUST - 12 SWEEP	☐☐☐
13 MULTISHIELD - 14 BOMBY	☐☐☐
15 FISH	☐☐☐

LATO B

LATO B	COUNTER
16 CLEANER - 17 SHOOT OUT	☐☐☐
18 GELIDONK - 19 DUEL	☐☐☐
20 GUERRILLA - 21 SPACE	☐☐☐
22 FLASH MATCH - 23 THE VICHINGS	☐☐☐
24 US AN TIME	☐☐☐
25 FIRE ON GROUND - 26 MENERGY	☐☐☐
27 MEGAGIRL - 28 PREMYSTORY	☐☐☐
29 ROCK & ROLL - 30 SYMPATHY	☐☐☐

QUESTA CASSETTA
E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTÀ

ANNOTAZIONI